= MONEDAS DE LA TORMENTA =

Durante la preparación:

- Si se usan las monedas de la tormenta, retirad todas las montañas del juego (no se utilizarán).
- Coloca las monedas de la tormenta sobre las conexiones numeradas con los siguientes iconos: ▲▲
- Elige una de las dos conexiones al azar para cada icono.

Durante el juego:

- Cuando las dos regiones conectadas por las monedas de tormenta hayan sido completamente exploradas, el jugador con la mayoría de tiendas en ambas (la suma de las dos regiones) puede elegir mover la moneda de tormenta hacia el siguiente número o dejarla donde está. En caso de empate siempre se moverá la moneda.
- Al final de la partida, las conexiones ocupadas por la tormenta no se puntúan.

= EL TÓTEM METÁLICO =

El Tótem metálico puede utilizarse en lugar del peón de madera y además jugarse como una variante aplicando la siguiente regla:

= EL TÓTEM VIAJERO =

Durante la preparación:

- Coloca el tótem de metal sobre la conexión con el número "1".

Durante el juego:

- Cuando un jugador coloque un tótem en una región adyacente a la conexión con el tótem metálico, dicho jugador puede elegir entre realizar **una** de las siguientes dos acciones al final de su turno:

  A. Puntuad la conexión sobre la cual se encuentra el tótem metálico (para todos los jugadores). Después, moved el tótem metálico a la siguiente conexión. Si ningún jugador puntuase, simplemente desplazad el tótem.
  Si el tótem metálico alcanzase la última conexión y debiese ser movido como consecuencia de esta acción, puntuad la última conexión y retiradlo del tablero.

  B. Termina el turno de forma normal y no mover el tótem metálico.

= ATLAS =

= TIERRAS FLOTANTES =

- Seguid las reglas del juego base
- No se puede colocar tótems sobre el bioma de tundra.
- Las conexiones cuentan como caminos al crear asentamientos.

= MASA GLACIAR =

- Seguid las reglas del juego base.
- Las conexiones 1 y 11 se encuentran en la misma región.

Gracias a José Cerezo por la traducción.